'ક્રિકેટ'

અથવા

દડીમારની રમત.

આ નામની અંગ્રેજી રમત સંબંધી સામાન્ય સમજુતી
અને નિયમ.

છગનલાલ ઠાકોરદાસ મોદી
વડોદરા.

મુંબઈ:
'ગુજરાતી' પ્રિંટિંગ પ્રેસ.

સંવત ૧૯૪૬-સને ૧૮૯૦.

૪૨૮૨

'ક્રિકેટ'

અથવા

દડીમારની રમત.

આ નામની અંગ્રેજી રમત સંબંધી સામાન્ય સમજુતી અને નિયમ.

છગનલાલ ઠાકોરદાસ મોદી

વડોદરા.

મુંબઈ:

'ગુજરાતી' પ્રિંટિંગ પ્રેસ.

સંવત ૧૯૪૬-સને ૧૮૯૦.

પ્રસ્તાવના.

મેદાન ઉપર ખુલ્લી હવામાં રમવાના સઘળા ખેલોમાં જેની મહત્વતા અને પ્રખ્યાતિ વિશેષ છે એવો ખેલ તે દડીમારનોજ એટલે 'ક્રિકેટ' નોજ છે. આ ખેલમાં હોંશીયારી ઘણી જોઇએ છિયે, અને મઝા પણ ઘણી પડે છે; આજ કારણથી આ ખેલને આટલી મહત્વતા મળી છે. એ રમત રમવાથી ધૈર્યતા, સહનશીલતા, ચપળતા, સમયસૂચકતા, અભેદબુદ્ધિ, વગેરે અનેક ગુણ પ્રાપ્ત કરી શકાય છે અથવા તેમાં વધારો કરી શકાય છે; અથવા તો આ ગુણ જેમનામાં હોતા નથી તેને આ ખેલ ઘણી સારી રીતે રમતાં આવડે છે એવું કદી કહી શકાશે નહિં. ખુલ્લા મોટા મેદાનપરના બીજા ખેલો કરતાં આમાં રસ અને ખુબી વધારેજ હોવાં જોઇએ, કારણ તેમ ન હોય તો તેનો આટલો બધો પ્રચાર ચાલે કેમ? એ શિવાય આ ખેલમાં વળી એક બીજું વિશેષ વાત છે, તે એ કે એમાં બાવીસ રમનારાનો સમાવેશ થઇ શકે છે, અને વધારે મોટી મંડળીનો પણ થઇ શકે. વાંચક વર્ગ આગળ અગાઉ મુકેલા 'કમાન દડા' અને 'જાળ દડા', એમાં જેમ રમનારાની સંખ્યા ઓછી તેમ રમતમાં વધારે રંગ ઝામે છે. આ રમતનું તેમ નથી. આમાં રમનારા જેમ વધારે હોય તેમ વધારે ગમ્મત પડે છે. ઉપર બતાવેલા બે ખેલમાં શરીરને જે શ્રમ પડે છે તે કરતાં આમાં વિશેષ પડે છે; તેટલા માટે સ્ત્રીઓ, નાના છોકરાં અને અશક્ત તથા આજારી પુરૂષ, એવાઓને આ રમત રમવી ઘણી ત્રાસદાયક થાય. તેથી આ ખેલ સાધારણ રીતે તંદુરસ્ત માણસનો કહીએ તો ચાલશે. પશ્ચિમ દેશના વતનીઓના મેદાન ઉપર રમવાના ખેલો માટે અભિરૂચિ આપણા અહીંના લોકોને થયાને હાલ ઘણાએક વર્ષ થયાં છે એમ કહીએ તો ચાલે; પરંતુ આ ખેલ શિવાય બીજા

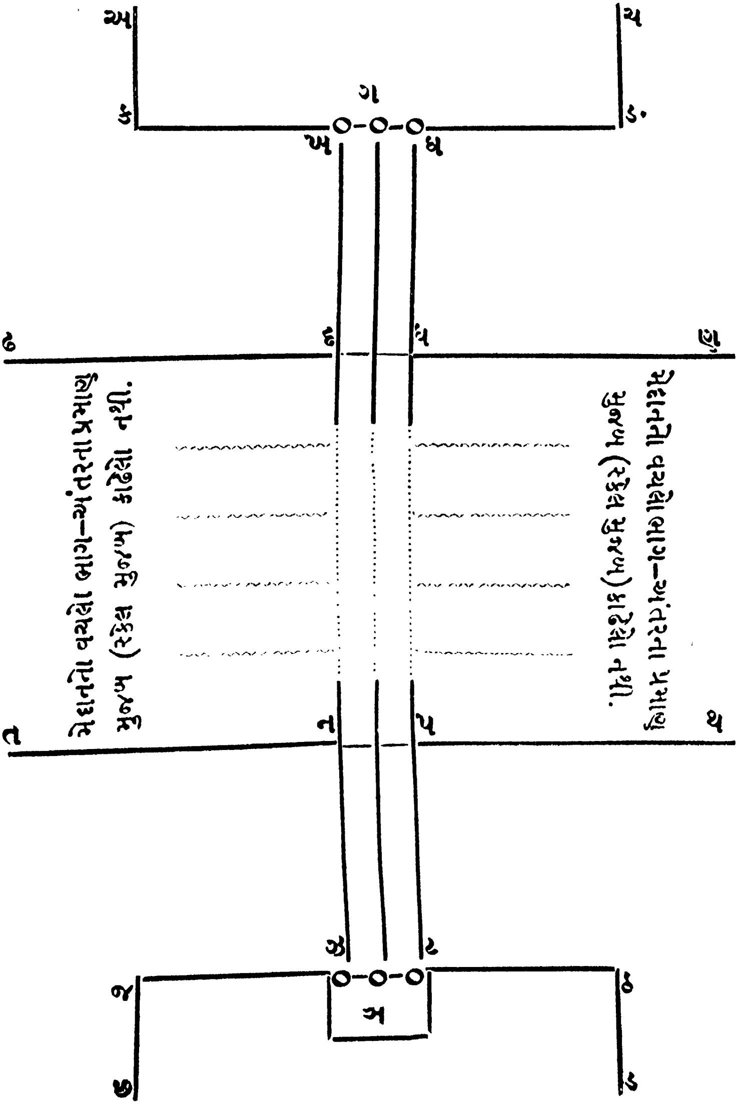
કોઈ પણ ખેલ આ ભાગમાં બહુ રમાતા નથી–ક્વચિત્ મોટા મોટા શેહેરોમાં 'જાળ દડો' રમનારા હોય છે; પરંતુ 'દડીમાર' ની રમત તો નાના શેહેરોમાં, મોટાં ગામોમાં, શાળાઓમાં વગેરે અનેક ઠેકાણે જોવામાં આવે છે.

આ પુસ્તકની રચના તથા ઉદ્દેશ 'કમાનદડા' 'જાળદડા' અને 'બિઝિક' નામનાં છપાયલાં પુસ્તક પ્રમાણેજ છે, તેથી કરીને તે સંબંધી અહીં ફરીથી લખવાની જરૂર જણાતી નથી.

અનુક્રમણિકા.

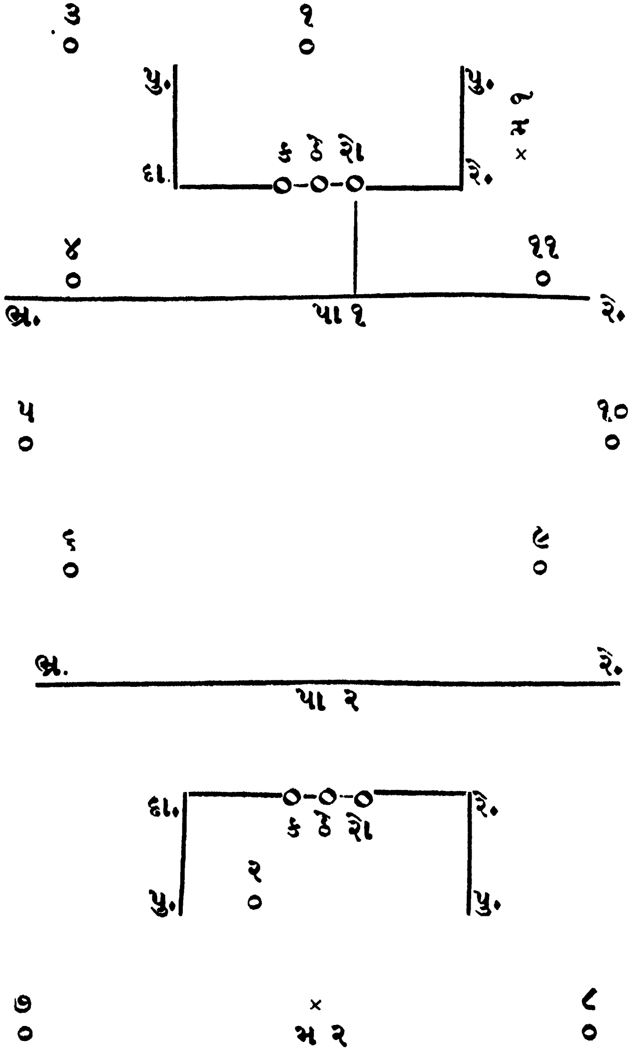
નકશો ૧ લો.

મેદાનની રચના, અંતર વગેરે બતાવવા સારૂ.



નકશો ૨ જો.

મેદાન ઉપર બિલ્લુઓ ઘણું ખરૂં કયાં કયાં ઉભા રહે છે તે બતાવવા સારૂ.



પહેલા નકશાની સમજુતી.

અક, ચડ૦, જછ, ઠડ,=પુનર્દાનરેખા.

કડ૦, જઠ,=દાનરેખા, પ્રત્યેક ૩⅓ કદમ, અથવા ૫ હાથ, અથવા ૬ ફુટ ૮ ઇંચ.

ખ, ગ, ઘ, ઝ, ઞ, ટ=,ખુંટા.

ખગ, ગઘ, ઝઞ, ઞટ=ગિલ્લી પ્રત્યેક સુમારે ¼ હાથ અથવા ૪ ઇંચ.

કખ, ઘડ૦, જઝ, ટઠ,=પ્રત્યેક ૨ હાથ અથવા ૨ ફુટ ૮ ઇંચ.

ખઘ, ઝટ,=કઠેરા.

ખઝ, ઘટ=મર્યાદારેખા } પ્રત્યેક ૩૩ કદમ અથવા ૬૬ ફુટ એટલે
ગઞ=મધ્યરેખા } ૨૨ વાર.

ઠણ, તથ=(અમર્યાદ) ભ્રમરરેખા.

ખદ, ઝન, ઘધ, ટપ=પ્રત્યેક ૨ કદમ અથવા ૪ ફુટ.

બીજા નકશાની સમજુતી.

ọ̊=કઠેરા પછવાડેનો બિલ્લુ, ọ̄=દડો ફેંકનારો.

ọ, ộ, વગેરે=ઝીલનારા બિલ્લુ.

મ ૧, મ ૨=મધ્યસ્થ.

પા ૧=મુખ્ય પાટીદાર. પા ૨=બીજો પાટીદાર.

પુ. દા.=પુનર્દાનરેખા.

ભ્ર.રે.=ભ્રમણરેખા.

○=ખુંટા.

જગુનો તખતો (નમુનો ૧ લો).

પટેલ અને દેશાઈની મંડળીનો ખેલ.

પટેલના પક્ષનો પહેલો દાવ.

રમનારાનો ક્રમ.	પાટીદારનાં નામ.	ફેરા.	શી રીતે 'બહાર' થયો.	દડો ફેંકનારનું નામ.	એકંદર ફેરા.
૧	ઓચ્છવરામ.		દાવ આપતા	રતનશા.	૦
૨	બળદેવ.	૨૧૨૨૧૧૧૨૧	'બહાર' ન થયો.		૧૩
૩	ચુનીલાલ.	૩૪	કઠેરાની આગળ આડો પગ	મહાશંકર.	૭
૪	દોરાબજી.		ગોવિંદલાલે ઝીલવાથી.	મહાશંકર.	૦
૫	ચંપકલાલ.	૪	કઠેરો પડવાથી	મહાશંકર.	૪
૬	જાદવરાય.	૨	ફેરા કરતા.		૨
૭	રામચંદ્ર.		બાળકૃષ્ણે કઠેરો પાડવાથી.	રતનશા.	૦
૮	શીવલાલ.	૧	દાવ આપતા	મહાશંકર.	૧
૯	મણિલાલ.	૨	ઝીલવાથી તથા દાવ આપતા.	મહાશંકર.	૨
૧૦	ગીરજાશંકર.		બાલુએ ઝીલવાથી.	રતનશા.	૦
૧૧	જનાર્દન.	૨૨૨	દાન આપતા.	રતનશા.	૬
			વધારાના ફેરા.		૭
			પહેલા દાવમાં કુલે.		૪૨

† બાજુ પરના. ૨	૨
સરકતા થયેલા. ૩	૩
હદબહારના. ૧	૧
ખોટા. ૧	૧
‡ વધારાના ફેરા કુલે.	૭

(નમુનો ૨) *

દર કઠેરો પડતી વખતે થયેલા ફેરા.	૧ લાવ ૦	૨જા વ ૭	૩જા વ ૧૦	૪થા વ ૧૭	૫માં વ ૧૯	૬ઠા વ ૨૦	૭મા વ ૨૧	૮મા વ ૨૩	૯મા વ ૨૯	૧૦મા વ ૪૨

(નમુનો ૩) દડો ફેંકનારનું કામ. પ્રથમ દાવ.

દડો ફેંકનાર	હદ બહારના	ખોટા	‡‡ દડો ફેંકનારના કામનું દર 'પૂરા'નું ટીપ્પણ.										**'પૂરા'	ફેરા.	નિર્ભ્રમ 'પૂરા'.	પડેલા કઠેરા	હદ બહારના	ખોટા દડા
રતનશા	§	§	ક . / ૩ .	:×:	:×:	. . / . ૨	:×:	૧ ક / ૨ .	. ૨ / ૨ ૧	ક ૧ / ૨ ૨	૨ . / . .	૧ ક	૯.૨	૨૦	૩	૪	૦	૦
મહાશંકર	૧ §	૧ §	. . / ૪ ક	. ક / . ૪	. . / . ક	:×:	૨ . / . .	ક ૨ / ક .	:×:	. . / ૧ .	. ૨ / . .		૯	૧૫	૨	૫	૧	૧

નમુના ૧, ૨ તથા ૩ સંબંધી સમજુતીનું ટીપ્પણ.

† બાજુપરના, સરકતા, હદ બહારના, અને ખોટા એટલા પ્રકારના થયેલા ફેરા અથવા જગ્ કોઈ બિલ્લુને નામે ન ચઢાવતાં †આવી નિશાની વાળી જગ્યાએ બતાવ્યા પ્રમાણે દાખલ કરવા.

‡ બાજુપરના વગેરે ઉપરની †નિશાનીવાળી ટીપમાં આપેલા ફેરાને 'વધારાના ફેરા' કહેવા.

* આ નમુના ૨ જામાં દર વખત કઠેરો પડયો કે તે વખતે એકંદર કેટલા ફેરા થયા તે માંડવા; 'જથા વ ૧૭' એટલે 'ચોથા વખતના ૧૭' અથવા ચોથી વખત કઠેરો પડયો ત્યારે એકંદર ૧૭ ફેરા થયા હતા.

§ અહીંઆ જેમ જેમ ઉપર બતાવેલા પ્રકારના જગુ થતા જાય તેમ તેમ દાખલ કરતા જવા.

‡‡ આ નીચે દરેક ચોકડીમાં પ્રત્યેક 'પૂરા'નો હિસાબ બતાવેલો છે. [ક · / ૩ ·] આનો અર્થ એવો છે કે આ 'પૂરા'-માં પહેલા દડાથી ક એટલે કઠેરો પડયો. બીજો દડો '૦' એટલે ફોગટ ગયો, જગુ થયો નહીં. ત્રીજા દડા વખતે ૩ ફેરા અથવા જગુ થયા, અને ચોથો દડો ફોગટ ગયો એટલે તે વખતે પણ ફેરા અથવા જગુ થયા નહીં.

:×: એક 'પૂરા'માંના ચારે દડા ફોગટ ગયા એટલે તે 'પૂરા'માં સમુળગા જગુ થયા ન હોય ત્યારે તેને 'એમના એમ પૂરા' કહેવાય, અને :×: એવી નિશાની ચોકડીમાં માંડવી.

*** 'પૂરા' એ પેટાની નીચે દરેકે કેટલા 'પૂરા' કીધા તે દાખલ કરવા. 'પૂરા'ની સંખ્યા 'પૂરા'ના ટીપ્પણમાં ભરેલી ચોકડી જેટલી હશે તેટલી. જેટલી ચોકડી પૂરી ભરેલી હોય તેટલા પૂર્ણાંક અને એકાદેક અપૂર્ણ રહી હશે તો તેમાં એક વખતજ દડો ફેંકયો હશે તો '.૧'; બેજવખત આપેલા હશે તો '.૨'; અને ત્રણજ વખત આપ્યો હશે તો '.૩'; આ પ્રમાણે 'પૂરા'ના પૂર્ણાંકની પછી મુકવા. ઉદાહરણ–'૯.૨' એટલે ૯ 'પૂરા' પૂર્ણ થયા પછી દશમાના બેજ દડા થયા. 'ફેરા':–દડો ફેંકનારના કામના 'પૂરા'ના ટીપ્પણમાં એકંદર ફેરા આ પેટા નીચે આવે છે. 'એમના એમ પૂરા':– 'પૂરા'ના ટીપ્પણમાં :×: આવી સઘળી નિશાનીનો સરવાળો આ પેટાની નીચે લખવો. 'પડેલા કઠેરા':–આ પેટાની નીચે તેજ ટીપ્પણમાં 'ક' એ અક્ષર જેટલીવખત આવ્યો હોય તે સંખ્યા માંડવી.

ક્રિકેટ

અથવા

દડીમારની રમતનું સામાન્ય વર્ણન અને સમજુતી.

રમનારી મંડળીના બે પક્ષ કરી, તેમાંથી દાવ આપવો કયા પક્ષવાળાએ, લેવો કયા પક્ષવાળાએ, મધ્યસ્થ કોણ, કયા પક્ષવાળાએ પહેલો 'દાવ' લેવો, કયા બિલ્લુએ પહેલાં રમવાને ઉભા રહેવું, પછી કોણે, વગેરે જરૂરની બાબતોની વ્યવસ્થા કર્યાબાદ દાવ લેનારા પક્ષવાળામાંથી પહેલા બે બિલ્લુ (અને એકવડો ખેલ હોય તો એકલો પહેલોજ બિલ્લુ) હાથમાં પાટી (બેટ, Bat) લઈને સામસામા કઠેરા નજદીક ઉભા રહે છે. (નકશો ૨ જો).

દાવ આપનાર પક્ષ તરફથી દડો આવે કે તેને કઠેરાને અડકવા ન દેતાં પાટીવતી તેને અટકાવવો, અથવા પાટીથી મારીને દડાને પાછો ફેંકવો, અને દડો કઠેરાને મારવા સારૂ પાછો આવે ત્યાં સુધીમાં જે વખત મળે તેટલામાં આ કઠેરાથી તે કઠેરા સુધી અને તે કઠેરાથી આ સુધી જેટલા **ફેરા-આંટા** (રન, Run) થઈ શકે તેટલા કરી લેવા, એ મુખ્યત્વે કરીને પાટીદાર (બેટસમેન, Batsman)નું કામ છે.

પાટીદાર પાટી લઇને કઠેરા પાસે ઉભો રહે છે એટલે દાવ આપનાર પક્ષના સઘળા રમનારા પોતપોતાની જગ્યાએ જઈ ઉભારા રહે છે; એટલે કે એક રમનારો દડો ફેંકવાને સારૂ મુખ્ય પાટીદારની (પહેલા પાટીદારની) સામા આવેલા કઠેરા આગળ દડો લઇને ઉભો રહે છે; અને તેજ પાટીદારની પછવાડેના કઠેરા પાછળ એક બીજો રમનારો ઉભો રહે છે. પહેલા બિલ્લુનું (**દડો ફેંકનારનું**) કામ એ કે સામેના કઠેરા આગળ ઉભા રહેલા

પાટીદારની પાટી ચુકાવી અગાડી જાય તેવી રીતે દડો ફેંકી કઠેરો પાડી નાખવાનો પ્રયત્ન કરવો; પાટીદારે ટોલ્લો મારી દડાને પાછો ફેંકયો હોય ત્યારે પોતાની જગ્યાએથી તે ઝીલાય તેવો હોય તો ઝીલી લેવો, નહીંતર બીજા બિલ્લુએ તે દડાને પોતાના તરફ ફેંકયો હોય તો ઝડપથી લઇ લેવો; દડો હાથમાં આવ્યા પછી પાટીદાર ફેરા કરતો હોય તેવામાં તે **સ્થાનભ્રષ્ટ** થયેલો હોય તે વેળાએ પાસેના કઠેરાને પાડવાનો પ્રયત્ન કરવો. તેમ ન થાય તો ફરીથી પહેલાની માફક સામા કઠેરા તરફ દડો ગબડાવવો. આ પ્રમાણે પોતાનો વારો પૂરો થતાં સુધી એટલે **'પૂરા'** સુધી એક તરફ વારો પૂરો થયા પછી સામા કઠેરા તરફથી દડો ફેંકવાનું આવે છે. આ પ્રમાણે એ વખત કઠેરા આગળથી દડો ફેંકયા પછી પહેલાની જગ્યાએ તેને જવાની પરવાનગી નથી પણ તેને બદલે બીજો બિલ્લુ આવે છે.

જે બીજો બિલ્લુ કઠેરાની પાછળ ઉભો રહે છે તેનું કામ એ છે કે તેની તરફ દડો આવે કે તરત ઝીલવો, અથવા તેમ ન થાય તો પોતે જાતે જલદીથી દડો ઉંચકી લઇ અથવા બીજો બિલ્લુ પોતા તરફ દડો ફેંકે તો તે ઝડપથી લઈ પાટીદાર **સ્થાનભ્રષ્ટ** હોય તો કઠેરો પાડવો; તેમ ન હોય તો તરત પહેલા બિલ્લુ તરફ દડો પાછો ફેંકવો.

બાકીના સઘળા બિલ્લુઓ મેદાન ઉપર છુટા છુટા અને અમુક અમુક અંતરે ઉભા રહે છે. તેમણે એટલું સાચવવાનું કે દાવ આપ્યા પછી પોતાના તરફ દડો આવે તો તે ઝીલી લેવો, નહીંતર ઝડપથી ઉંચકી લઇ પાટીદાર સ્થાનભ્રષ્ટ હોવાથી જે કઠેરો પાડવાનો સંભવ હોય તે તરફ દડો ફેંકી કઠેરો પાડવાનો પ્રયત્ન કરવો, નહીંતર **દડો ફેંકનાર** તરફ અથવા કઠેરાની પાછળ ઉભેલા બિલ્લુ તરફ જલદીથી દડો નાખવો કે જેથી કઠેરો પાડવાને તે શક્તિમાન થાય. તેવો કોઈ પણ રીતનો જોગ ન મળે તો એટલે કઠેરો પાડવાનો સંભવ સમુળગો ન લાગે ત્યારેજ માત્ર જલદીથી દડો ફેંકનારના હાથમાં દડો જાય તેવી રીતે તેની તરફ દડો ફેંકવો.

આ પ્રમાણે દાવ ચાલુ રહેવાથી મધ્યસ્થ 'આપો' કહે એટલે ખેલ પાછો શરૂ થાય છે ને **દડો ફેંકનારો** પાછો દડો ફેંકે છે.

ત્યાર પછી દડો ઝીલાય ત્યારે, અથવા કઠેરો પડે ત્યારે, અથવા

બીજી કોઇ પણ રીતે નિયમ પ્રમાણે પાટીદારનો દાવ જાય ત્યારે તેની જગ્યાએ તેના પક્ષનો બીજો બિલ્લુ આવે છે; તેનો દાવ જાય કે ત્રીજો, પછી ચોથો, એ પ્રમાણે સઘળા બિલ્લુના દાવ જાય છે ત્યારે તે આખા પક્ષનો દાવ પૂરો થયો ગણાય છે. ત્યાર બાદ સામાપક્ષવાળા દાવ લેવાને આવે છે, એટલે પહેલા બે આવે છે, પછી તેમાંથી એકનો દાવ જાય છે એટલે ત્રીજો આવે છે; આ પ્રમાણે આ પક્ષવાળાનો પણ દાવ પૂરો થાય છે, ત્યારે ફરીથી પહેલા પક્ષવાળા દાવ લે છે. આ મુજબ દરેક પક્ષના બબ્બે દાવ થાય છે, ત્યારે 'ખેલ' પૂરો થાય છે. આખર સરવાળે દરેક પક્ષવાળાએ કરેલા જગુનો સરવાળો કરવામાં આવે છે ને જેનો સરવાળો વધારે થાય તે પક્ષ જીત્યો ગણાય છે.

મેદાનની રચના:-(નકશો ૧ લો જોવો). એક હારમાં ત્રણ ખુંટા (ખ, ગ, ઘ) દાટીને તેના ઉપર બે ગિલ્લી ગોઠવવી. પછી તે ખુંટાનીજ હારમાં બંને બાજુએ બબ્બે હાથ સુધી લીટી લંબાવવી, એટલે તે (કઙ) **દાનરેખા** થશે. આ દાનરેખાના બે છેડા આગળથી ખુંટાની પાછળી બાજુએ એક એક રેખા લંબ રૂપે કાઢવી (કઅ, ઙચ); આ **પુનર્દાનરેખા** થશે. દાનરેખાની સમાંતર અને તેનાથી સુમારે અઢી પોણા ત્રણ હાથ (૪ ફુટ) ને અંતરે એક રેખા કાઢવી; તે અમર્યાદ રાખવી, એટલે એની લંબાઈ દાનરેખાથી વધારે એટલે ૪½ હાથ (૯ ફુટ) જેટલી રાખવી. આ (છ દ ધ ણ) રેખાનું નામ **ભ્રમણરેખા.** આજ પ્રમાણે સામી બાજુએ પહેલા કઠેરાથી ૩૩ કદમ અથવા ૨૨ વારને છેટે બીજા ત્રણ ખુંટા (ઝ, ભ, ટ) સમાંતર ડાટવા, ને તેના પર બે ગિલ્લી ગોઠવવી; વળી ઉપર કહ્યા મુજબજ આ બાજુ તરફ પણ દાનરેખા, પુનર્દાનરેખા અને ભ્રમણરેખા કાઢવી. આ શિવાય એક બાજુ તરફના ખુંટાથી સામાના ખુંટા સુધી (કઝ, ઘટ) બે **મર્યાદારેખા** પણ કેટલીક વાર કાઢવાની જરૂર પડે છે.

મેદાન ઉપર બિલ્લુઓએ કયાં કયાં ઉભા રહેવું એ નકશા બીજામાં બતાવેલું છે તે ઉપરથી સમજાશે. આમાં પાટીદારની અને દડો ફેંકનારની રમવાની રીત પ્રમાણે ફેરફાર કરવો પડે છે.

ખેલના સાહિત્ય:-કેટલાક દડા, પાટી, છ ખુંટા, ચાર આડી મુ

કવાની ગિલ્લી, એક મોગરી, બે ત્રણ ગુણુ નોંધવાના તખતા અને રમનારા બિલ્લુના રબ્બરના હાથના મોજા, વગેરે સાહિત્યની આ ખેલમાં જરૂર પડે છે.

ગુણુની અથવા જગુની નોંધ કેવી રીતે રાખવી એ નમુનાના તખતા ઉપરથી ને તે સંબંધી સમજુતીનું ટીપ્પણ આપેલું છે તે ઉપરથી સંપૂર્ણ રીતે લક્ષમાં આવશે.

નિયમ.

૧. **રમતઃ**—દરેક પક્ષમાં ૧૧ બિલ્લુ હોય તેવા બે પક્ષ હોવા જોઇએ. ઓછા વત્તા બિલ્લુની સંખ્યા રાખવી હોયતો તે મુજબ ઠરાવ કરવો. દરેક પક્ષને બેફેરા દાવ લેવાની અથવા પ્રવેશ કરવાની છુટ છે અને ૫૩ માં નિયમમાં બતાવેલા પ્રકાર શિવાય બીજી વેળાએ તેમણે એક પછી એક એમ વારા ફરતી દાવ લેવો. પેહેલો દાવ કોણે લેવો એ પૈસો ઉછાળી છાપકાંટાની રમત મુજબ અથવા કોઇ બીજી રીતે ઠરાવવું.

૨. **ફેરા અથવા આંટાઃ**—જગુ ગણવા તે જેટલા ફેરા થાય તે પ્રમાણે ગણવા.

જગુ કયારે ને કેટલા થાય છેઃ—(૧) દડાને પાટીનો ટોલ્લો વાગવાથી દડો **ખેલાતો** હોય છે ત્યાં સુધીમાં એક છેડાથી બીજા છેડા તરફ પાટીદાર જાય તો જેટલી વખત જાય તેટલાજ ગુણુ ગણાય.

(૨) નિયમ ૧૬,૩૪,૪૧ પ્રમાણે શિક્ષા બદલ, અથવા ૪૪ પ્રમાણે મજરે આપવામાં આવ્યા હોય ત્યારે.

આ પ્રમાણે મળેલા જગુ નિમેલા માંડનારાએ નિયમસર માંડી રાખવા. જે પક્ષના નામ ઉપર વધારે જગુ થાય તે **જીત્યો** ગણાય છે. નિયમ ૪૫ માં બતાવેલો પ્રકાર ન થયો હોય ત્યારે કોઇપણ ખેલ પૂરો રમ્યા વગર અથવા નિરાશાથી છોડી દીધા શિવાય કોઈ પક્ષ **જીત્યો** એમ ન કહી શકાય.

૩. **મધ્યસ્થઃ**—દરેક ખેલની શરૂઆતમાં મેદાનના દરેક છેડાપર એક એક રહે એવા બે મધ્યસ્થ નિમવા.

૪. **દડોઃ**—દડાનું વજન ૧૩$\frac{૩}{૪}$ તોલા (૫$\frac{૧}{૨}$ આઉંસ) થી ઓછું અને ૧૪$\frac{૩}{૮}$ તોલા (૫$\frac{૩}{૪}$ આઉંસ)થી વધારે ન હોવું જોઇએ; અને તેનો પરીઘ ૯ ઇંચથી ઓછો અને ૯$\frac{૧}{૪}$ ઇંચથી વધારે ન હોવો જોઇએ; દરેક દાવને આરંભે ગમે તે પક્ષવાળાએ નવો દડો જોઈએ તો માંગી લેવો.

૫. **પાટી** (બેટ):–પાટીનો જે ચપટો પહોલો ભાગ (બ્લેઈડ) હોય છે તે ૪$\frac{1}{4}$ ઇંચ કરતાં વધારે પહોલો ન જોઇએ; અને તેની લંબાઇ ૩૮ ઇંચ કરતાં વધારે ન જોઇએ, તેમાં હાથાનો ભાગ લગભગ ૧૩ ઇંચ હોવો જોઇએ.

૬. **કઠેરો**:–૩૩ કદમ (૨૨ વાર)ને અંતરે સમાંતર અને સામસામા એવા બે કઠેરા દાટેલા રાખવા. દરેક કઠેરાની પહોલાઈ ૮ ઇંચ રાખવી. તેમાં ત્રણ ત્રણ ખુંટા સરખા અને એવા જાડા રાખવા કે તેમાં થઇને દડો બહાર નિકળી જાય નહીં, અને દાટયા પછી જમીનની ઉપર તે ૨૭ ઇંચ રહેવા જોઇએ. ચાર ચાર ઇંચ લંબાઈવાળી બે ગિલ્લી રાખવી. તે ગિલ્લીઓને આ ત્રણ ખુંટાપર કરેલા ખાડામાં મુકવામાં આવે ત્યારે ઘણામાં ઘણી અર્ધો ઈંચ ઉપર દેખાય એવી રાખવી. આ ત્રણ ખુંટા અને તે ઉપરની બે ગિલ્લી મળીને કઠેરો થાય છે. એક ખેલ પૂરો થતાં સુધી કઠેરાની જગ્યા બદલવી નહીં, પરંતુ જો વચગાળાની જગ્યા રમવા જેવી રહી ન હોય તો બંને પક્ષની સંમતીથી જગ્યા બદલવી.

૭. **દાનમર્યાદા**:–ખુંટાની હારમાં તેની બંને બાજુએ ત્રણ ત્રણ ફુટ લાંબી એટલે એકંદર ૬ ફુટ ૮ ઇંચ લાંબી એક એક **દાનરેખા** રાખવી; અને આ રેખાના દરેક છેડાપરથી લંબરેખામાં પાછલી બાજુએ એક એક **પુનર્દાનરેખા** કાઢવી.

૮. **ભ્રમણરેખા**:–કઠેરાની સમાંતર અને તેનાથી ચાર ફુટને અંતરે એક અમર્યાદરેખા રાખવી, તે **ભ્રમણરેખા** કહેવાય છે.

૯. **જમીન**:–દરેક દિવસના ખેલની શરૂઆતમાં અથવા દરેક દાવની શરૂઆતમાં દાવ લઈ ગયેલા પક્ષ તરફથી હરકત ન થાય તો રોલ ફેરવી, પાણી છાંટી, ખાડા ખાબોચિયા પૂરી, અથવા ઘાસ કાપીને દશ મિનિટની અંદર જમીન સાફ કરાવવી; વચમાં કરાવવી નહીં. પાટીદારે પાટીથી જમીન ઠોકવી નહીં અથવા તેણે કે દડો ફેંકનારે પગ સરકી ન જાય તેટલા માટે જમીન પોચી હોય ત્યારે ધૂળ નાંખી કઠણ અને સરખી કરવી નહીં એવું આ ઉપરથી સમજવાનું નથી.

૧૦. **ખોટો દડો**:–દડો સરલ રીતે ગબડતો જાય એવી રીતે દડો ફેંકનારે તે નાખવો જોઇએ. એકદમ ફેંકયો હોય અથવા ઉછળતો ઉછળતો જાય એવી રીતે નાખ્યો હોય તો 'ખોટો દડો' એમ મધ્યસ્થે બોલવું.

૧૧. સદર:—દાનરેખાની પછવાડેના ભાગમાં અને પુનર્દાનરેખાની અંદર એક પગ રાખી દડો ફેંકવો, નહીંતર પહેલાની માફક 'ખોટો દડો' એમ મધ્યસ્થે મોટેથી કહેવું.

૧૨. હદ બહારનો દડો:—દડો ફેંકનારે દડો ઘણો ઊંચેથી અથવા કઠેરાથી ઘણે દૂર જાય તેવી રીતે ફેંકેલો હોય ત્યારે મધ્યસ્થના વિચારમાં તે પાટીદારની હદ બહાર છે એવું આવે તો 'હદ બહારનો' એવું તેણે કહેવું.

૧૩. પૂરા:—દરેક કઠેરા આગળથી ચાર વખત દડો ફેંક્યો કે એક 'પૂરા' થાય છે. 'પૂરા' થયા પછી સામેના કઠેરા આગળથી દડો ફેંકવાનું શરૂ થાય છે. આ પ્રમાણે વારાફરતી બે કઠેરા આગળથી દડો ફેંકવામાં આવે છે. આ રીતે આઠમી ફેરા દડો ફેંક્યા પછી તે દડો પાછો દડો ફેંકનારના હાથમાં અથવા કઠેરાની પછવાડીના બિલ્લુના હાથમાં આવે એટલે મધ્યસ્થે 'પૂરા' એમ બોલવું. 'ખોટો દડો' અને 'હદ બહારનો' એ 'પૂરા'માં ગણાતા નથી.

૧૪. કઠેરો બદલવો અને લાગલાગટ પૂરા કરવા:—એક દાવમાં બે કરતાં વધારે વખત દડો ફેંકનારે કઠેરો બદલવો નહીં, તેમજ લાગલાગટ બે 'પૂરા' એકજ જણાએ કરવા નહીં.

૧૫. દડો ફેંકનારની કઈ બાજુએ પાટીદારે ઉભા રહેવું:—દડો ફેંકનારો કઠેરાની જે બાજુએ ઉભા રહેવાનું કહે તે બાજુએ બરોબર તાકીને પાટીદારે ઉભા રહેવું.

૧૬. 'ખોટો દડો' અને 'હદ બહારનો દડો' એ બેની નોંધ:—'ખોટો દડો' ફેંકવામાં આવે અને તેને પાટીદારે ટોલ્લો માર્યો તો તે વખતે જેટલા ફેરા થાય તેટલા જણુ વધે છે. પરંતુ ૨૬, ૨૭, ૨૯ અને ૩૦ મા નિયમોનો ભંગ થતો હશે નહીં, અથવા પાટીદાર જગ્યા છોડી ગયો હશે નહીં, તો 'ખોટા દડાને' લીધે તે 'બહાર' થયેલો ગણાશે નહીં એટલે તેનો વારો પૂરો નહીં થાય. ખોટા દડાને ટોલ્લો ન મારતાં તેને લીધે કરેલા ફેરા 'ખોટા દડા'ની નીચે નોંધવામાં આવે છે; પરંતુ ફેરો સમુળગોજ થયો ન હોય તો એકજ જણુ તેની નીચે દાખલ થઇ શકે છે. 'હદ બહારના' દડાને લીધે જેટલા ફેરા કરી શકાય તે સઘળા 'હદ બહારના'ની નીચે દાખલ થાય

છે; પરંતુ ફેરા એકે થયેા ન હેાય તેા તેની નીચે એકજ જગુ દાખલ થઇ શકે છે.

૧૭. **બાજુપરનેા અને સરકેલેા**:–દડેા 'ખેાટેા' અથવા 'હદ બહારનેા' ન છતાં તે પાટીને અથવા પાટીદારના શરીરને અડક્યા વગર ચાલી ગયેા હેાય તેા તે વખતે થયેલા ફેરાને 'બાજુપરના' એમ મધ્યસ્થે કહેવા. પરંતુ હાથ શિવાય શરીરના બીજા કેાઇ ભાગને અડકયેા હેાય તેા 'સરકેલેા' એમ કહેવું; અને અનુક્રમે 'બાજુપરના' અથવા 'સરકતા થયેલા' એની નીચે નેાંધવા.

૧૮. **અજમાયશ કરવાનેા દડેા અને પાટી**:–ખેલની શરૂઆતમાં અને દરેક દાવની શરૂઆતમાં દડેા ફેંકનારની પાસેના કઠેરા આગળ ઉભેલેા મધ્યસ્થ 'આપેા' એવું કહે ત્યાર પછી ગમે તે દડેા ફેંકનારને બંને કઠેરાની વચમાંની જગ્યાપર અજમાયશ કરવાની ખાતર દડેા ફેંકવા દેવામાં આવે નહીં. વળી એક પાટીદાર 'બહાર' થાય એટલે તેને બદલે બીજો આવે ત્યાં સુધીમાં કેાઇએ પણ અજમાયશ ખાતર પાટીનેા ઉપયેાગ કરવેા નહીં.

૧૯. **સ્થાનભ્રષ્ટ**:–પાટીદારના હાથમાં રહેલી પાટી અથવા તેના શરીરનેા કેાઇ પણ ભાગ ભ્રમણરેખાની અંદર ન હેાય તેા તે **સ્થાનભ્રષ્ટ** થયેા એવું ગણવું.

૨૦. **કઠેરેા પડયેા**:–કઠેરા ઉપરની એક ગિલ્લી નિકલી પડે ત્યારે અથવા બંને ગિલ્લી નિકળ્યા ઉપરાંત એક ખુંટેા પણ નિકળી પડેલેા હેાય ત્યારે **કઠેરેા પડયેા** એમ ગણવું.

નીચે આપેલી જુદી જુદી રીતે પાટીદાર 'બહાર' થાય છે એટલે તેનેા વારેા પૂરેા થાય છે.

૨૧. (૧) **દાવ આપતા**:–દાવ આપતાની સાથે કઠેરાને દડેા લાગવાથી કઠેરેા પડયેા હેાય ત્યારે, પછી તે દડેા પાટીને અથવા પાટીદારના શરીરને અડકી ને ગયેા હેાય કે એમને એમ ગયેા હેાય.

૨૨. (૨) **ઝીલવાથી**:–પાટીને અથવા હાથને (પહેાંચાને નહીં)

અડકીને દડો પાછો જતી વખતે સામા પક્ષના કોઇપણ બિલ્લુએ તેને ઝીલી લીધો હોય ત્યારે (શરીરના કોઈ ભાગથી દાબીને ઝાલી રાખ્યો હોય તો હરકત નહીં.)

૨૩. (૩) **ખુંટો પાડવાથી**:–પાટીને અથવા હાથને અડકીને દડો ગયો હોય અને ખેલતાં પાટીદાર સ્થાનભ્રષ્ટ થયો હોય અને તેટલામાં કઠેરા પાસેના બિલ્લુએ દડો ફેંકવાથી અથવા હાથમાં દડો રાખીને હાથથી કઠેરો પાડયો હોય ત્યારે.

૨૪. (૪) **કઠેરાની આગળ આડો પગ**:–પાટીદારે શરીરના કોઇપિણ ભાગથી દડો અટકાવ્યો હોય અને દાવ આપનારાની પાસે ઉભેલા મધ્યસ્થના મત પ્રમાણે તે જઈને તાકેલા કઠેરા સામે પડી ત્યાંથી ગબડતો ગબડતો કઠેરાને અડકતે એવું લાગે ત્યારે.

૨૫. (૫) **કઠેરો પડવાથી**:–દડાને ટોલ્લો મારતી વેળાએ પાટી અથવા પાટીદારના શરીરનો કોઈ ભાગ અથવા કંઇ પહેરેલું કપડું અડકવાથી કઠેરો પડે ત્યારે.

૨૬. (૬) **મેદાનમાં અટકાવવાથી**:–દડો ઝીલાય નહીં તેવા હેતુથી જ્યારે કોઇપણ પાટીદાર દોડવાના (ફેરા અથવા આંટા કરવાના) અથવા બીજા કોઇ બ્હાનાથી મુદ્દામ દડાને અટકાવે ત્યારે.

૨૭. (૭) **બે વાર ટોલ્લાથી**:–દડાને એક વખત ટોલ્લો માર્યો હોય અથવા શરીરને અડકીને દડો અટકયો હોય પછી પાટીદાર મુદ્દામ ફરીથી ટોલ્લો મારે ત્યારે. જો તેને પોતાના કઠેરાનું સંરક્ષણ કરવાનું હોય ત્યારે પોતાની પાટીથી મારવાની અથવા હાથ શિવાય શરીરના બીજા કોઇ ભાગથી અટકાવવાની કંઈ હરકત નથી.

૨૮. (૮) **ફેરો કરતા વારો પૂરો**:–ફેરો થતો હોય તેવામાં, અથવા દડો રમાતો હોય ત્યારે કોઇ પણ વખત પાટીદાર સ્થાનભ્રષ્ટ થયો હોય તે દરમ્યાન સામા પક્ષના બિલ્લુ પૈકી એકાદેકને દડો અડકી પછી કઠેરાને અડકે ને તેથી કરીને કઠેરો પડે ત્યારે, અથવા બિલ્લુના હાથને દડો અડકી તેના હાથમાં દડો આવે કે તે કઠેરાને પાડે ત્યારે.

૨૯. (૯) **દડાને સ્પર્શ**:–સામાવાળાના કહ્યા વગર રમાતો દડો પાટીદાર ઉંચકી લે અથવા તેને સ્પર્શ કરે ત્યારે.

૩૦. (૧૦) **મેદાનમાં બિલ્લુને અટકાવવાથીઃ**–સામા પક્ષના બિલ્લુને મુદ્દામ અટકાવ કરવાને લીધે.

૩૧. બંને પાટીદાર ફેરા કરતા હોય તેવામાં સામા પક્ષ-વાળાએ કઠેરો પાડયો હોય ત્યારે 'બહાર' થયેલો કોણ ગણાય એટલે કોનો વારો પૂરો થયલો ગણવોઃ–પાટીદાર સામસામા મળ્યા હોય તો પાડેલા કઠેરા તરફ આવનારનો વારો પૂરો થાય છે. પરંતુ સા-મસામા મળ્યા ન હોય તો પાડેલા કઠેરા આગળથી જે પાટીદાર જતો હોય તેનો વારો પૂરો થાય છે.

૩૨. **ઝીલ્યા પછી અને કઠેરો પડયા પછીના ફેરાઃ**–પાટીદારે દડાને ટોલ્લો માર્યા પછી દડો ઝીલાયો હોય તો તે વખતે થયેલો ફેરો સમુળગો ગણાતો નથી, અને પાટીદાર ફેરા કરતો હોય તેવામાં કઠેરો પાડવામાં આવે તો જે ફેરા વખતે કઠેરો પડયો હોય તે ફેરો મજરે લેવામાં આવતો નથી; ત્યારે પેહેલાનો લઇ શકાય છે.

૩૩. **મુએલોઃ**–ગમે તે કારણથી પાટીદાર 'બહાર' થાય ત્યારે દડો **મુએલો** સમજવો.

૩૪. **સદર તથા ગુમ થયેલો દડોઃ**–રમાતો દડો જડતો ન હોયા અથવા પાછો લાવી ન શકાય એમ હોય તો મેદાન ઉપરના સામ' પક્ષવાળાના ગમે તે બિલ્લુએ કહેવું કે 'દડો ગુમ'; અને દડો 'મુઓ સમજવો. આમ થાય ત્યારે પાટીદારે ૭ જગુ વધારે લેવા. પરંતુ 'દડો ગુમ' એમ બોલાયા પહેલા ૭ કરતાં વધારે ફેરા થયા હોય તો તે સઘળા મજરે લેવા.

૩૫. દાવ આપનારાએ દડો ફેંકયા પછી આખરે દડો કઠેરા પાછળ ઉભેલા બિલ્લુના અથવા દડો ફેંકનારના હાથમાં પાછો આવે એટલે તે દડો 'મુઓ' 'મુએલો' સમજવો. જો દડો ફેંકનાર દડો નાખવાની તૈયારીમાં હોય, પરંતુ નાખ્યા પેહેલાંજ તે બાજુનો પાટીદાર સ્થાનભ્રષ્ટ થાય તો દાવ આપનાર પોતે પોતાની તરફના કઠેરાને પાડી તે પાટીદારનો વારો ગુમાવી શકે છે. પરંતુ આવે વખતે દાવ આપનારાએ તેની તરફના કઠે-રા તરફ દડો ફેંકયો હોય (અને તેથી કઠેરો પડયો ન હોય) તો તે વ-

ખતે જે ફેરા થયા હોય તે ફેરા 'ખોટો દડો' તેની નીચે દાખલ કરવામાં આવે છે.

૩૬. **પાછું જવું**:–પાટીદાર પોતાનો કઠેરો છોડી ગયો હોય, અને સામી બાજુનો બિલ્લુ તે કઠેરા આગળ આવી પહોંચ્યો હોય તો સામા પક્ષની સંમતિ વગર પહેલા પાટીદારથી પોતાની અસલ જગ્યાએ જઈ શકાય નહીં.

૩૭. **બદલી**:–આજારી થવાથી અથવા વાગવાથી એકાદેક બિલ્લુથી ઝીલવાનું કે ફેરા કરવાનું કામ થઈ શકે તેમ ન હોય તો તે કામ કરવા સારૂ તેની જગ્યાએ બીજાને બદલીએ મુકવો; બીજા કોઈપણ કારણથી બદલી મુકવાની જરૂર લાગે તો સામા પક્ષવાળાની સંમતિ શિવાય મુકી શકાય નહીં.

૩૮. **'સદર'**:–જે જે વખતે બદલી આપવાનું ઠરે તે તે વખતે અમુક માણુસ બદલીનો તથા તેણે અમુક કામ કરવાં એ પ્રતિપક્ષીની મરજી લઈને ઠેરવવું.

૩૯. 'સદર':–બદલી અથવા પોતે સ્થાનભ્રષ્ટ હોય ત્યારે જો કઠેરો પડે તો પાટીદારનો વારો પૂરો થાય છે. દડો ખેલાતો હોય તે વેળાએ પાટીદાર સ્થાનભ્રષ્ટ થયો હોય તો જે કઠેરો છોડી તે ગયો હોય છે તે કઠેરો પડે ત્યારે તેનો વારો પૂરો થાય છે. પછી સામી બાજુનો પાટીદાર તે કઠેરા નજદીક આવી પહોંચ્યો હોય અને પાટીદાર તથા તેની સામી બાજુએ મુકેલો બદલી એ બંને પોતપોતાની સામેના કઠેરા આગળ પહોંચ્યા હોય ત્યારે પણ તેમજ.

૪૦. **'સદર'**:–બદલી મુકેલા રમનારાએ નિયમ તોડયા હોય તો પાટીદારનો વારો પૂરો થાય છે.

૪૧. **ઝીલનારા બિલ્લુ**:–ઝીલનારાએ શરીરના ગમે તે ભાગથી દડાને અટકાવવો, પરંતુ જાણી જોઇને બીજી કોઇ રીતે અટકાવ્યો હોય તો તેથી દડો 'મુઓ' એવું ઠેરવવામાં આવે છે, અને રમનારાના પાંચ જગુ વધે છે; ગમે તેટલા ફેરા થયા હોય તો પણ ફક્ત પાંચજ જગુ વધારી શકાય છે.

૪૨. **કઠેરાની પછવાડે ઉભેલો બિલ્લુ**:–કઠેરા પાછળના બિલ્લુએ

કઠેરા પછવાડે અવશ્ય રહેવું જોઈએ. અને (નિયમ ૨૬, ૨૭, ૨૮, ૨૯, ૩૦ એ લાગુ ન હોય ત્યારે) કઠેરાની બહાર દડો આવ્યા પહેલાંજ કઠેરો પાડવાને માટે દડો ઉંચકી લીધો હોય, અથવા ગડબડ સડબડ કરી પાટીદારને ત્રાસ આપ્યો હોય, અથવા પોતાના શરીરનો કોઇ પણ ભાગ કઠેરા ઉપર અથવા કઠેરા પાસે લાવવામાં આવ્યો હોય, તો પાટીદાર 'બહાર' થતો નથી.

૪૩. **મધ્યસ્થનું કામઃ**–રમત વાજબી રીતે રમાય છે કે ખોટી રીતે; જમીન, હવા, તથા તાપને લીધે રમનારાને હરકત પડે છે કે કેમ; એ જોવા સંબંધી અને તે બાબત નિકાલ કરવા સંબંધી મધ્યસ્થને પૂર્ણ અધિકાર હોય છે. સઘળી તકરારનો નિકાલ તેણેજ કરવો; અને તે બાબત મત ભેદ પડે તો પહેલાનીજ રીત કાયમ રાખવી.

૪૪. 'સદર':–મધ્યસ્થે યોગ્ય રીતે કઠેરો દટાવવો; જરૂર લાગે તો મર્યાદા ઠરાવવી; તે સંબંધી જરૂરનો વિચાર કરવો અને પ્રત્યેક પક્ષનો એકેક દાવ થાય એટલે બાજુ બદલાવવી.

૪૫. 'સદર' (તૈયારી):–પ્રત્યેક નવા પાટીદારને તૈયાર થઈ આવવાને માટે એક મિનિટનો અવકાશ આપવો; અને દરેક દાવની આખરે દશ મિનિટનો આપવો; પછી મધ્યસ્થ 'આપો' એમ બોલે કે જે પક્ષ આવવાની ના કહે તે હાર્યો સમજવો.

૪૬. 'સદર' ('બહાર'):–સામા પક્ષના કહ્યા વગર મધ્યસ્થે 'બહાર' એમ પાટીદારને કદી કહેવું નહીં.

૪૭. 'સદર':–નિયમ ૨૩, ૨૫, ૨૮, અને ૪૨ માં આપેલી બાબતો વિષે તકરાર ઉઠે તો ફક્ત પાટીદારની (દડો પાછો મારનારની) પાસેના કઠેરા આગળ ઉભેલા મધ્યસ્થનો મત ખરો ગણાય છે. બીજી બધી બાબતોમાં દડો ફેંકનારની પાસે ઉભેલા મધ્યસ્થનો મત વધારે કબુલ કરવા યોગ્ય ગણાય છે. પરંતુ તે મધ્યસ્થને જો કોઇ તકરારનો નિકાલ કરી શકાય તેવું ન લાગ્યું તો તેણે પોતાની ખુશી હોય તો બીજા મધ્યસ્થનો મત લેવો; અને તેનો કીધેલો નિકાલ સર્વ માન્ય ગણાય.

૪૮. 'સદર':–દડો ફેંકનારની પાસે ઉભેલા મધ્યસ્થને દડો બરોબર જોઇએ તેવી રીતે ફેંક્યો છે એવી પૂર્ણ ખાત્રી ન હોય તો તેણે 'ખોટો

દડો' એવું કહેવું. મધ્યસ્થે 'ખોટો દડો' એવું બોલવાનું તે દડો ફેંકાયો કે તરત બોલવું જોઈએ; અને 'હદ બહારનો' એવું પાટીદાર પાસે થઈને તેની પછવાડે તે ગયો હોય ત્યારે બોલવું.

૪૯. 'સદર' (અર્ધો ફેરો):–કોઈ પણ પાટીદાર પૂરો ફેરો ન કરતાં પાછો ફરે તો તે ફેરો ગણાય નહીં; અને મધ્યસ્થે 'અર્ધો ફેરો' એવું તે વેળાએ બોલવું.

૫૦. 'સદર' (મુએલો):–'પૂરા' એમ મધ્યસ્થ બોલે એટલે દડો 'મુઓ' એમ સમજવું. પરંતુ બેમાંથી એકાદ પાટીદાર 'બહાર' થયો કે કેમ તે સંબંધી મધ્યસ્થનો મત ખુશીથી લેવો. બીજા 'પૂરા' આરંભ કર્યા પછી, અથવા ખેલ બંધ થયા પછી પહેલાની ખટપટ કરવી નહીં.

૫૧. 'સદર' (હોડ): મધ્યસ્થે હોડ બકવી નહીં.

૫૨. **મધ્યસ્થ બદલવાનું**:–એક ખેલમાં ઠરેલા મધ્યસ્થ બંને પક્ષની સંમતિ વગર બદલવા નહીં, પરંતુ નિયમ ૫૨મો તોડયો હોય તો ગમે તે પક્ષે તેને કાઢી નાખવો.

૫૩. **દાવ લેવાના ક્રમમાં અપવાદ**:–જે પક્ષ બીજા વારામાં દાવ લે તેના પહેલા પક્ષ કરતાં ૮૦ જગુ ઓછા હોય તો અગાડીનો દાવ (એટલે ત્રીજો દાવ) બીજા પક્ષેજ કરવો. (વારા ફરતી દાવ લેવાના નિયમમાં અપવાદ.)

એક દિવસની સરત.

૧. બીજા વારામાં દાવ લેનાર મંડળીના સામા પક્ષ કરતાં ૬૦ જગુ ઓછા થયા હોય તો અગાડીનો એટલે ત્રીજો દાવ પણ તેણેજ લેવો.

૨. 'પૂરા':–પાંચ વખત કે છ વખત દડો આપવાથી 'પૂરા' થાય એવું રાખવું હોય તો તે ખેલ શરૂ થયા પહેલાં નક્કિ કરવું.

૩. ખેલ પૂરો થયો નહોય તો પહેલા દાવ ઉપરથીજ ખેલમાં જીત્યું કોણ એનો નિર્ણય કરવો.

એકવડો ખેલ.

નીચે જણાવેલા થોડા ઘણા ફેરફાર સાથે ઉપર આપેલા સઘળા નિયમ આ પ્રકારના ખેલને લાગુ પડે છે.

૧. **દાનખુંટોઃ**—અગાડી છઠા નિયમમાં કહ્યા પ્રમાણે એક કઠેરો દાટી તેની સામે એક દાનખુંટો ઠોકવો. અંતર પહેલાની માફક ૩૩ કદમનોજ. આ ખુંટાની હારમાંજ એક દાનરેખા ઉપર સાતમા નિયમમાં બતાવ્યા પ્રમાણે કાઢવી.

૨. **મર્યાદારેખાઃ**—દરેક પક્ષમાં પાંચથી ઓછા બિલ્લુ હોય તો *'પગ તરફનો' અને 'પગથી છેટનો' એ બે ખુંઢા આગળથી એકેક મર્યાદા રેખા કાઢવી.

૩. **ફેરાઃ**—દડો ફેંકયા પછી પાટીદારે તેને મર્યાદારેખાની અંદર રહીને પાટીવતી પાછો મારવો જોઈએ; ત્યાર પછી તેણે સામી બાજુએ દોડતા જઇને સામેના ખુંટાને અથવા દાનરેખાને પાટીવતી અથવા શરીરના કોઇ પણ ભાગથી સ્પર્શ કરવો, અથવા તેની પેલી બાજુની અગાડી નિકળી જવું અને ત્યાંથી પાછા ફરી ભ્રમણરેખાની અંદર આવવું; એટલે એક ફેરો થયલો ગણાય છે. મર્યાદારેખાની અંદર રહી 'બેવડા' ખેલમાં (એક જણના) બે ફેરા પૂર્ણ થાય ત્યારે એકવડામાં એક થાયં છે.

૪. **ખોટા ટોલ્લાઃ**—દડાને ટોલ્લો મારતી વખતે પાટીદારનો પગ ભ્રમણરેખાની પછવાડેની જગ્યામાં રહેવો જોઇએ; સ્થાનભ્રષ્ટ થાય તે મધ્યસ્થે 'ખોટો ટોલ્લો' એમ બોલવું; અને કરેલા ફેરા રદ ગણવાા

૫. પ્રત્યેક પક્ષમાં પાંચ કરતાં ઓછા બિલ્લુ હોય તો 'બાજુપરના અને 'સરકેલા' દડા ગણવામાં આવતા નથી. તેમજ કઠેરાની પછવાડેથી દડો ઝીલવાથી અથવા ખુંટો પડવાથી પાટીદાર 'બહાર' થતો નથી.

---

* કઠેરાના ત્રણ ખુંટા પૈકી જ્યાં આગળ પાટીદાર ઉભો રહે છે ત્યાં આગળનો ખુંટો તેના 'પગ તરફનો', અને બીજાને 'વચલો', અને ત્રીજો પેલી તરફનો હોય તેને 'પગથી છેટનો' એવાં નામ આપવામાં આવે છે.

૬. મેદાન ઊપર ઝીલવાને માટે ઉભા રહેલા બિલ્લુએ દડો પાછો ફેંકવો તે એવી રીતે કે દાનખુંટા અને કઠેરાની વચમાં અથવા દાન- ખુંટા અને મર્યાદારેખાની વચે જાય. આ પ્રમાણે દડો પાછો આવે ત્યાં સુધી પાટીદાર ફેરો કરવા.

૭. પાટીદારનો એક ફેરો થઈ ગયો હોય અને પછી તરતજ બીજો કરવો હશે તો તેણે દાનખુંટાને અથવા દાનરેખાને સ્પર્શ કરવો અને ઉપરના નિયમમાં કહ્યા પ્રમાણે દડો પાછો આવ્યા પેહેલા પોતાની જગ્યા આગળ આવવાને સામી તરફથી પાછા ફરવું જોઇએ; પરંતુ દાનખુંટાને સ્પર્શ કરીને પાછા ફર્યા પહેલાં દડો મર્યાદારેખાની વચમાં આવ્યો હોય તો બીજો ફેરો ગણાય નહીં.

૮. 'ગુમ થયેલા દડા' બદ્દલ પાટીદારના ત્રણ જગુ વધારે ગણવા. તેજ પ્રમાણે મેદાન ઉપરના ઝીલનારા બિલ્લુઓએ શરીરના કોઇપણ ભાગથી દડાને ન અટકાવતાં બીજી કોઇ રીતે જાણી જોઇને દડો અટકાવ્યો હોય ત્યારે પણ પાટીદારના ત્રણ જગુ વધે છે.

૯. દરેક પક્ષમાં ચાર કરતાં વધારે બિલ્લુ હોય તો મર્યાદારેખાની જરૂર નથી; અને 'બાજુપરના' અને 'સરકતા' વગેરે વાંકા નાખેલા દડાને લીધે થયેલા સઘળા ફેરા ગણવા.

૧૦. દડો આપવાના કામમાં 'પૂરા'ની હદ મરજી પડે તો ઠેરવવી, ને મરજી પડે તો નહીં ઠેરવવી; પરંતુ પ્રત્યેક વખત દડો નાખવાને સારૂ ઘણામાં ઘણી એક મિનિટ આપવી.

રમનારાને સૂચના.

પાટીદારને.

૧. પાટી (બેટ) આડી ન રાખતાં સિધીજ રાખવી; કારણ, સિધી રાખવાથી તેની પહોલાઇ સામી બાજુએ ઘણી દેખાય છે, અને તેથી કરીને દડાનો માર્ગ વધારે અટકી જાય છે. પરંતુ આડી રાખવાથી તેટલો માર્ગ અટકાવી શકાતો નથી.

૨. જમણો પગ ભ્રમણરેખાની અંદર રાખીને કઠેરાના વચલા ખુંટાની રેખાની ઘણીજ પાસે ઉભા રહેવું. આથી કરી પગ આગળ થઇને જનારો દડો સહજ અટકાવી શકાય છે. દૂર ઉભા રહેવાથી કેટલીક વાર એવો દડો ગબડતો જઇને કઠેરાને પાડે છે. મધ્યસ્થ હોંશિયાર નહીં હશે તો 'કઠેરાની આડો પગ' તેટલા માટે 'બહાર' એમ કદાચિત ઠેરવે, પરંતુ ખરૂં જોતાં જે દડો સરળ ન આવતાં જરા વાંકો રહીને આવે છે તેજ પગને અડકશે; એમ થવાથી 'કઠેરાની આડો પગ' થતો નથી.

૩. સાધારણ રીતે જમણો પગ સ્થિર રાખવો અને ત્યાંથી એક ફુટ છેટે ડાબો પગ મુકવો. વળી પાટી મારતી વખતે ડાબોજ પગ અગાડી પછાડી જોઇએ તેમ ખસેડવો, મતલબ કે, બનતા સુધી જમણો પગ હલાવવો નહીં.

૪. પાટીનો હાથો સાધારણ રીતે મધ્યભાગમાંથી પકડવો બરોબર છે.

૫. પાટીને સિધી ઉભી પકડવી. ડાબો ખભો જરા અગાડી પડતો રાખવો એટલે પાટી ઉભી રહી શકશે.

૬. દડો ફેંકનાર દડો કેવી રીતે આપે છે તેપર લક્ષ આપવું. કારણ, તેથી તે કઇ બાજુ તરફ આડકતરાતો આવશે, અથવા બરોબર સિધોજ આવશે, વગેરે બાબત તરતજ લક્ષમાં આવે છે અને તે પ્રમાણે સાવધ રહી શકાય છે.

૭. દડો આવે તેને પાટીને અડકવા દેવો નહીં; પાટીને અગાડી લેવી અને દડાને ટોલ્લો લાગી તે પાછો દૂર જાય તેમ કરવું. કેટલીકવાર પાટી કેવળ સ્થિર રાખવાથીજ ધારેલું કામ થાય છે ને ખસેડવાથી ફસાઇ પડાય છે; પરંતુ ઘણી ખરી વખત તો ઉપરનોજ નિયમ લાગુ પડે છે.

૮. દડો ફેંકવામાં આવેલો હોય તેને ટોલ્લો મારવાની જરૂર લાગે તો પછી તેને જોરથીજ ટોલ્લો મારવો; પાટી ફકત આડી ધરી રાખવામ અથવા હલકેથી ટોલ્લો મારવામાં કંઇજ ફાયદો નથી. બરોબર ટોલ્લો વાગે તોજ દડો દૂર જાય છે ને જગુ કરી શકાય છે.

૯. ટોલ્લા મારતી વખતે પાટી આગળથી જોર આપવું. પણ ખરી

ખુબી તો પોંહોચા આગળ જોર રાખી આપેલા ટોલ્લાથીજ દડો દૂર સુધી જાય છે. જમીનપર દડો ગબડતો હોય ત્યારે ટોલ્લો મારવો. દડો ઊંચો હોય ત્યારે ટોલ્લો મારવાથી તે ઘણે આઘે સુધી જતો નથી.

૧૦. દડાને ટોલ્લો મારતી વેળાએ દડો અમુક ઠેકાણે આવશે એવી કેવળ અટકળ ઉપરથી મારવાની તૈયારી કરવી નહીં. દડો કેવી રીતે આવે છે એ એકીનજરથી જોવું. કેટલીક વાર દડો વાંક લઈને આવે છે તેથી પહેલી અટકળ ખોટી પડે છે.

૧૧. ટોલ્લો સામોજ મારવો એવું કંઇ નથી, ઉલટો મારીને દડાને પાછલી બાજુ તરફ ફેંકવામાં આવે તો પણ હરકત નથી, તેમ છતાં પણ બને ત્યાં સુધી સામીજ દિશામાં ટોલ્લો મારવો એ સારૂં છે.

૧૨. દડાને ટોલ્લો મારતી વેળાએ કઠેરા તરફ પાછા હઠવું નહીં, કારણ એમ કરવાથી કઠેરાને પાટી અડકવાથી તે પડવાનો સંભવ રહેછે.

૧૩. પાટીને આડી ધરીને ટોલ્લો ન મારવો, પરંતુ ઉભી લટકતી રાખીનેજ ટોલ્લો મારવો.

દડો ફેંકનારાને.

૧. પહેલાં હાથ નીચો રાખીને દડો ફેંકવાની રીત હતી, તે હવે નિકળી જઇ હાથ આડો અને લાંબો કરી ઉપરથી (ઊંચેથી) દડો ફેંકવાની રીત પડી છે. રમનારાઓએ ગમે તે એક પદ્ધતિ રાખવી, અને બંને હાથેં દડો ફેંકવાની ટેવ રાખવી.

૨. ઘણે દૂરથી દડો ફેંકવાની ખટપટમાં પડવું નહીં. શરૂઆતમાં ૪૪ થી ૩૬ કદમ સુધીમાં તે ફેંકવાનો મહાવરો રાખ્યો હોય તો હરકત નહીં. ટેવ પડતાં પડતાં પછી ૪૪ કદમથી તે ફેંકવાની હથોટી સહજ આવી જશે.

૩. દડો ફેંકતી વેળાએ શરૂઆતમાં કેટલાંક પગલાં પછવાડે ખસીને પછી ફરીથી દાનરેખા સુધી દોડતાં આવવું પડે છે, તેટલા માટે પછવાડે અમુકજ પગલાં હઠવું એવો નિયમ રાખવો અને અગાડી દોડતાં આવ-

વાનો વેગ પણ નિયમિત રાખવો. આવી ટેવ રાખવાથી દાનરેખાની પેલી તરફ કદી પણ પગ રહેશે નહીં. દોડતી વખતે સિધા દોડવું, વાંકા ચુકાં પગલાં મુકવાં નહીં.

૪. દડો ધારેલીજ જગ્યાએ જઈને જમીનને અડકે એવી રીતે તે ફેંકવાની ટેવ રાખવી.

૫. દડો સિધો નાખતાં આવડી ગયા પછી વાંકો ફેંકવાનું શિખવું. આડા તેડા ફરતાં ફરતાં દડો ફેંકવો એ આ પછીનું કામ છે.

૬. દડાની ગતિ ઓછી વત્તી કરતાં જાણ્યા પછી, અને એકજ જગ્યાએ પરંતુ જુદી જુદી વાંકી રેખામાં દડો ફેંકવાનું હાથ ચઢી ગયા પછી, દડો કેવી રીતે આપવો એનો પુરેપુરો મર્મ જાણવામાં આવ્યો એવું સમજવું.

૭. ઘણીજ ધીમી ગતિથી દડો ફેંક્યો હોય તો દડાને પાછો કાઢવાને પાટીનો સ્પર્શ થયો હોય તો બસ છે, આથી દડાને વધારે ધીમી ગતિ આપવી નહીં.

૮. પાટીદારની કેવી ટેવ છે, અને તે ચુક કેવી કરે છે તે જાણી જઇને તે પ્રમાણે તેને દડો આપવો. પોતાની પાસેજ જમીનને અડકનારા દડા તરફ પાટીદાર ધસી આવે છે એવું જાણવામાં આવે તો દડાનો ટપ્પો ધીમે ધીમે ઓછો કરવો એટલે કઠેરો પાડવાથી, અથવા સ્થાનભ્રષ્ટ હોય તો 'કઠેરાને પાડવાથી' તેનો વારો પૂરો કરવાનો સંભવ વિશેષ રહે છે.

ઝીલનારાને.

૧. ઝીલવાનું કામ મહાવરા વગર થઇ શકનાર નથી. દડો ઝીલવાનું કામ ઓછા મહત્વનું નથી. જે રમનારાને ઝીલતાં સારૂં આવડે છે તેને પાટીદારનું કામ કરતાં ન આવડતું હોય તોપણ, જેને પાટીદારનું કામ કરતાં આવડે છે પરંતુ ઝીલતાં આવડતું નથી તેના કરતાં, ખેલના કામમાં વધારે મહત્વનો ગણવો જોઈએ.

૨. ઉભા રહેવાની જગ્યાના સંબંધમાં વ્યવસ્થાપાટીદારની રમવાની રીત ઉપર આધાર રાખે છે. એક રમનાર પાટીદાર હોય ત્યારે જે વ્યવસ્થા કરેલી હોય તે બીજાના આવવાથી બદલવીજ પડે છે.

૩. દડો કેવી રીતે ફેંકાય છે, અને તેને દંડાવાળો કેવી રીતે પાછો કાઢે છે તેના ઉપર પ્રત્યેક ઝીલનારાએ એક ચિત્તથી લક્ષ રાખવું. દડો ફેંકનાર તરફ પણ લક્ષ રાખવાથી તે આગળ જતાં કેવો પેચ રમે છે, તે સમજાય છે અને તે પ્રમાણે પોતાની જગ્યા બદલવાનું ઝીલનારાથી બની શકે છે.

૪. ઝીલનારાએ દડો પોતાની પાસે આવે તેની રાહ જોઇ ઉભા રહેવું નહીં. અગાડી ધસીને દડો ઝીલી લેવાની તજવીજમાંજ રહેવું. ઝીલાય નહીં તો ધણી હરકત નહીં, પરંતુ દડો ઉંચકી લેવામાં જરા સરખો પણ વિલંબ કરવો નહીં. દડો ઉંચકી લીધા પછી સિધી દિશામાં ધારેલા કઠેરા પછવાડે ઉભેલા બિલ્લુના હાથમાં ઝીપાવાય તેમ નાખવો; વચમાં પડવાથી આડો તેડો જવાનો સંભવ વધારે રહે છે; અને કઠેરા ઉપર નાખવાનો યત્ન કરવાથી તે બરોબર કામ સાધવાને બદલે કઠેરા પછવાડે ઉભેલા બિલ્લુના હાથમાં જતાં માત્ર વાર લાગે છે, અને તેટલા અવકાશમાં ફેરા થઇ જાય છે. પહેલાં સ્વસ્થ અને સ્થિર રહી દડો છેક પાસે આવે છે ત્યારે તે ઝીલી લેવાનો કેટલાક યત્ન કરે છે, તે ધણે ભાગે નિષ્ફળ થાય છે અને હાથમાં દડો આવવાને બદલે જમીન ઉપર દડો પડયા પછી તે ઉંચકી લેવાની તેનામાં હોંશિયારી રહેતી નથી અને ગભરાઇ જઇને તે શોધવાને ફાંફા મારતો માલમ પડે છે. આમ થવાથી બિલ્લુનો તેના ઉપર ધણો ગુસ્સો ચઢવાનો સંભવ થાય; તેટલા માટે ઝીલતાં ન આવડતું હોય તો ખેલની અંદર ઝીલવાની ખટપટમાં ન પડતાં દડો નીચે પડતાની સાથે ઉંચકી લેવાની અગમચેતી જરૂર રાખવી.

૫. વિશેષ કારણ હોય તોજ દડો ફેંકનારા તરફ દડો નાખવો, બાકી બીજી બધી વખતે કઠેરા પાછળ ઊભેલા બિલ્લુ તરફજ દડો નાખવો.

૬. દરેક ઝીલનારાને દોડતાં અને દડો ધારેલી જગ્યાએ નાખતાં આવડવુંજ જોઇએ. ઝીલતી વેળાએ દડો બંને હાથે ઝીલવો, અને દડાના વેગ

સાથે હાથ જરા પાછો ખસેડતા જવો; આમ કરવાથી હાથમાં બહુ વાગશે નહીં ને બાજુએ સરકી પણ જશે નહીં. એક હાથે પણ દડો ઝીલવાની ટેવ પાડવી. જમણા હાથ કરતાં ડાબા હાથથી ઝીલવાનો અભ્યાસ વધારે કરવો પડે છે.

૭. કઠેરા પછવાડેના બિલ્લુએ કઠેરા પાસે જમણો પગ જરાક અગાડી અને ડાબો પગ પછવાડે રાખી ઉભા રહેવું, અને દડા ઉપર તેનું લક્ષ પ્રત્યેક વેળાએ એક સરખું રહેવું જોઇએ. જો દડો થોડેકજ દૂરથી જતો હોય તો તે ઝડપથી લેવો, પરંતુ ઘણે છેટેથી દડો જતો હોય તો પોતાની જગ્યા છોડવી નહીં એ વધારે સારૂં છે.

સઘળા રમનારાને.

૧. રમતી વખતે ચિત્ત સ્થિર રાખવું. પોતાના પક્ષવાળાને માથે દાવ આવેથી નિરાશ થવું નહીં. વધારે ઉત્સાહથી રમવાથી પોતાને જીતવાનો સંભવ રહે છે. તેજ પ્રમાણે પોતાના પક્ષનો જય થાય તેવુ હોય તો ઉતાવળ કરી ખોટી હિંમત અને ગર્વ બતાવવાં નહીં, કારણ તેમ કરવાથી દાવ ખુવે છે અને કેટલીક વાર માંહોમાંહે દ્વેષબુદ્ધિ વધે છે.

૨. આવી રમત ગમતની ખાતર તથા હોંસિયારી આવે તેટલા માટે રમવામાં આવે છે; લોકોનું મન દુખવવા માટે, કે તેમને અને આપણને ટંટા થવા માટે નથી રમાતી. તેટલા માટે, શાંત રહેવું અને ગુસ્સે થવું નહીં એજ માર્ગ ઉત્તમ છે.

પારિભાષિક શબ્દોનો ગુજરાતી-અંગ્રેજી કોશ.

દડીમાર, દડીદાવ 'બોલબેટ':-ક્રિકેટ: Cricket.
એકવડો ખેલ:-સિંગલ વિકેટ: Single wicket.
બેવડો ખેલ:-ડબલ વિકેટ: Double wicket.
એક દિવસની સરત:-વન દે મેચ: One-day-match.
ખેલ:-પ્લે; ગેઇમ: Play; Game.
દાવ; ઇનિંગ Inning.
દાવ આપનારો પક્ષ:-આઉટિંગ-સાઇડ: Outing-side.
દાવ લેનારો પક્ષ:-ઇનિંગ સાઇડ: Inning-side.
દડો ફેંકનારો-આપનારો:-બોલર: Bowler.
પાટી:-બેટ: Bat.
પાટીદાર:-બેટસમેન: Batsman.
બિલ્લુ:-ફીલ્ડસમેન: Fieldsman.
કઠેરો:-વિકેટ: Wicket.
કઠેરો રક્ષક:-વિકેટ-કીપર: Wicket-Keeper.
દાનરેખા:-બોલિંગ ક્રીઝ: Bowling-Crease.
ભ્રમણરેખા:-પોપિંગ ક્રીઝ: Popping-Crease.
પુનર્દાનરેખા:-રીટર્ન ક્રીઝ: Return-Crease.
મર્યાદારેખા:-બાઉંડરી: Boundary.
બદલી:-સબ્સ્ટિટયુટ: Substitute.
મધ્યસ્થ:-અંપાયર: Umpire.
ગિલ્લી:-બેઇલ: Bale.
ખુંટો:-સ્ટંપ: Stump.
પગ તરફનો ખુંટો:-લેગ સ્ટંપ: Leg-Stump.
પગથી છેટેનો ખુંટો:-ઓફ્ સ્ટંપ: Off-Stump.
દડો:-બોલ: Ball.
ખોટો દડો:-નો બોલ: No Ball.
હદ બહારનો દડો:-વાઇડ બોલ: Wide-Ball.

અજમાવવાનો દડો:–ટ્રાયલ બોલ: Trial-Ball.
મુએલો દડો:–ડેડ બોલ: Dead-Ball.
ગુમ થયલો દડો:–લોસ્ટ બોલ: Lost-Ball.
ફેરો, દોડ:–રન: Run.
બાજુપરનો:–બાય: Bye.
સરકતો:–લેગ બાય: Leg-Bye.
વધારાના ફેરા:–એકસ્ટ્રા: Extra runs.
બહાર:-આઉટ: Out.
દડો ગબડાવવો: } બોલ: Bowl.
દડો આપવો: }
પૂરા:–ઓવર: Over.
એમના એમ પૂરા:–મેડન-ઓવર: Maiden-Over.
જગુ:–પોઇંટ: Point.
'કઠેરો પડયો':-વિકેટ ડાઉન: Wicket down.
સ્થાનભ્રષ્ટ:–આઉટ ઓફ ગ્રાઉંડ: Out of ground.
'દાવ આપતા':–બોલ્ડ: Bowled.
'ઝીલવાથી':–કૅાટ: Caught.
'ખુંટા પાડવાથી' –સ્ટંપ્ડ: Stumped.
'કઠેરાની આગળ આડો પગ':–લેગ બિફોર વિકેટ: Leg before wicket.
'કઠેરો પડવાથી':-હિટ વિકેટ: Hit wicket.
'મેદાનપર અટકાવવાથી':–ઑબસ્ટ્રકટીંગ ધિ ફીલ્ડ: O bstructing the field.
'બે ફેરા ટોલ્લો મારવાથી':–હિટ ધિ બોલ ટવાઈસ: Hit the ball twice.
'ફેરા કરતા વારા પૂરો: } રન આઉટ: Run out.
ફેરામાં બહાર: }
'દડાને સ્પર્શ કરતા':–હેંડલડ ધિ બોલ: Handled the ball.

અંગ્રેજી પુસ્તકોને આધારે વડોદરામાં તૈયાર
કરવામાં આવેલાં

જુદા જુદા ખેલના પુસ્તકો.

(છપાઇ બહાર પડયા છે)

૧. કમાનદડાનો ખેલ અથવા ક્રોકે.

સંપૂર્ણ સમજુતી તથા કમાન માંડવાના છ નકશા સાથે.

કિમ્મત બે આના.

૨. કમાનદડાનો ખેલ અથવા ક્રોકે.

સંક્ષિપ્ત સમજુતી અને મેદાનના નકશા સાથે.

કિમ્મત દોઢ આનો.

૩. જાળદડાનો ખેલ અથવા લૉનટેનિસ ખેલ

સંબંધી સામાન્ય સમજુતી તથા તેના નિયમ, બે નકશા સાથે

કિમ્મત દોઢ આનો.

૪. બિઝિક નામની અંગ્રેજી પાનાની રમત.

સંપૂર્ણ સમજુતી અને તેના નિયમ સાથે

કિમ્મત દોઢ આનો.

૫. 'ક્રિકેટ' અથવા દડીમારની રમત

આ નામના અંગ્રેજી ખેલ સંબંધી સામાન્ય સમજુતી
અને નિયમ.

કિમ્મત બે આના.

મળવાનાં ઠેકાણાં:—મુંબઇમાં 'ગુજરાતી' પ્રિંટિંગ પ્રેસમાંથી; વડોદરામાં શ્રીમંત સંપતરાવ ગાયકવાડના 'શ્રી સયાજી પુસ્તકાલય'ના લાયબ્રેરીયન પાસેથી અથવા રા. રા. છગનલાલ ઠાકોરદાસ મોદી પાસેથી.